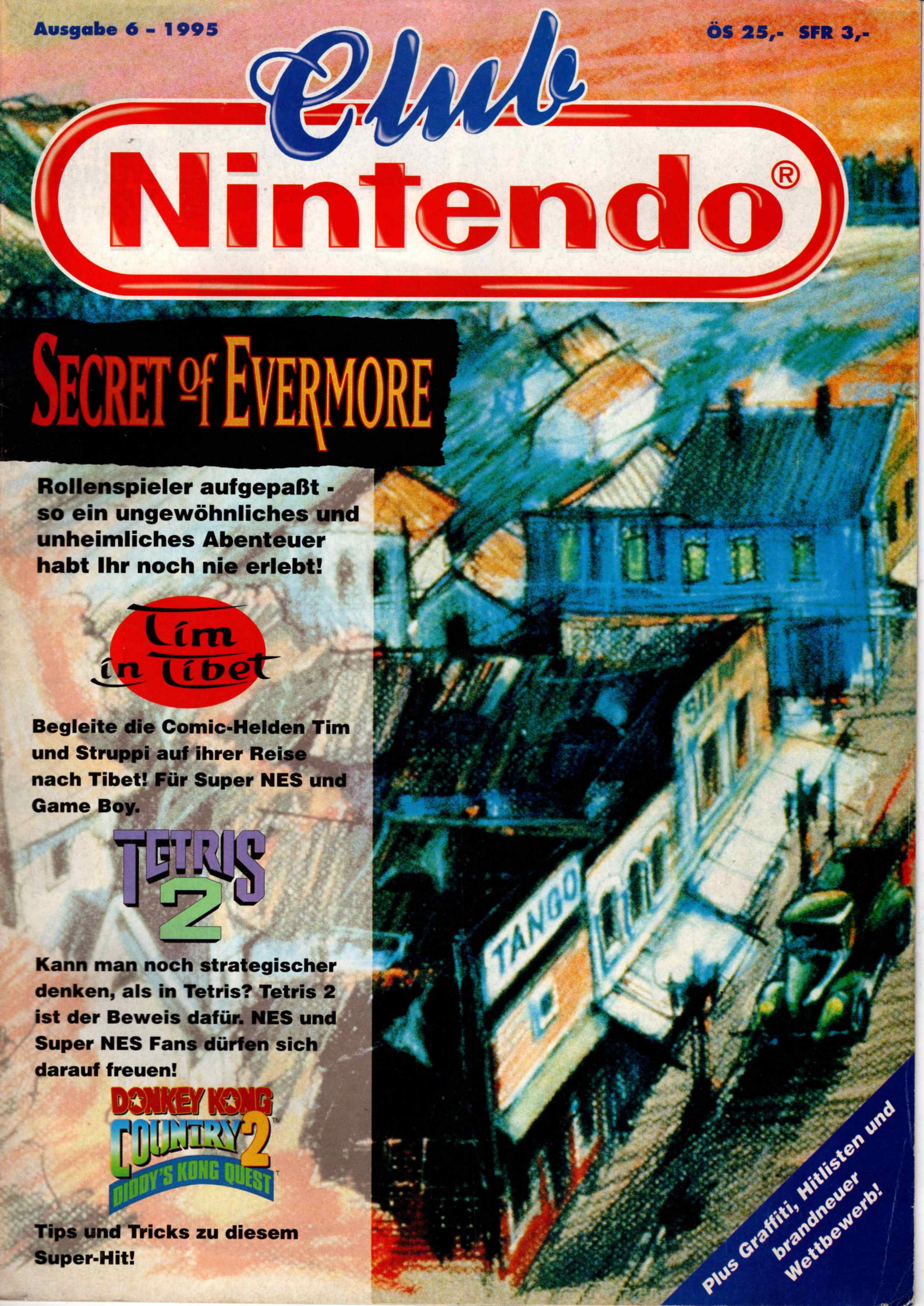
Ausgabe 6 - 1995

ÖS 25,- SFR 3,-

Club Nintendo®



SECRET of EVERMORE

Rollenspieler aufgepaßt - so ein ungewöhnliches und unheimliches Abenteuer habt Ihr noch nie erlebt!

Tim in Tibet

Begleite die Comic-Helden Tim und Struppi auf ihrer Reise nach Tibet! Für Super NES und Game Boy.

TETRIS 2

Kann man noch strategischer denken, als in Tetris? Tetris 2 ist der Beweis dafür. NES und Super NES Fans dürfen sich darauf freuen!

DONKEY KONG COUNTRY 2 DIDDY'S KONG QUEST

Tips und Tricks zu diesem Super-Hit!

Plus Graffiti, Hitlisten und brandneuer Wettbewerb!

HITLISTEN

1. DONKEY KONG COUNTRY
2. Killer Instinct
3. Super Mario All Stars
4. Illusion of Time
5. Asterix & Obelix
6. Super Mario Kart
7. Tetris & Dr. Mario
8. Lion King
9. Secret of Mana
10. Die Schlümpfe

1. ALADDIN
2. Lion King
3. Mario Bros. Classics
4. Die Schlümpfe
5. Nigel Mansell
6. Dschungelbuch
7. Soccer Classics
8. Kirby´s Adventure
9. Super Mario Bros. 3
10. Donkey Kong Classics

1. WARIO LAND
2. Lion King
3. Donkey Kong
4. Tetris
5. Donkey Kong Land
6. Super Mario Land
7. Die Schlümpfe
8. Tetris 2
9. Super Mario Land 2
10. Asterix & Obelix

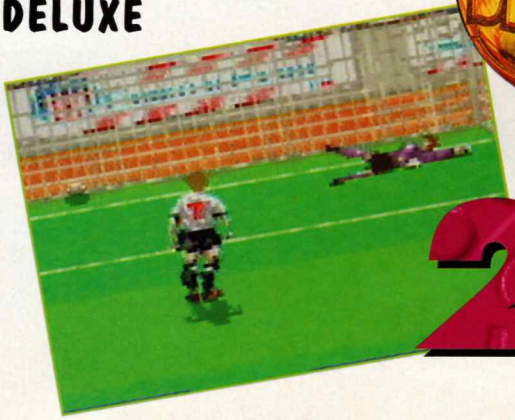
NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schirftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.
© 1995 Nintendo Co. Ltd. All Rights Reserved.
Präsident: Super Mario. Verleger: John Fletcher. Gesaltung: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd.
Satz/Druck: Catalyst Publishing, UK. Club-Büro: Nintendo Fan-Club, Postfach 83, A-5027 Salzburg, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel Hotline, Österreich: 0662/883149: Schweiz: 061/3118836
Alle Spieltitel und - Figuren in diesem Magazin sind eingtragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

5 SECRET OF EVERMORE TIPS

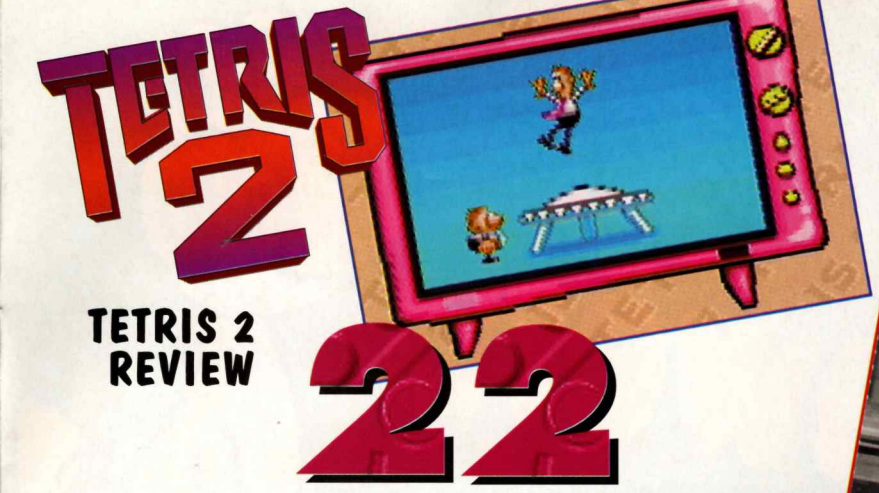
10 DONKEY KONG COUNTRY 2 TIPS

TIM IN TIBET TIPS 16

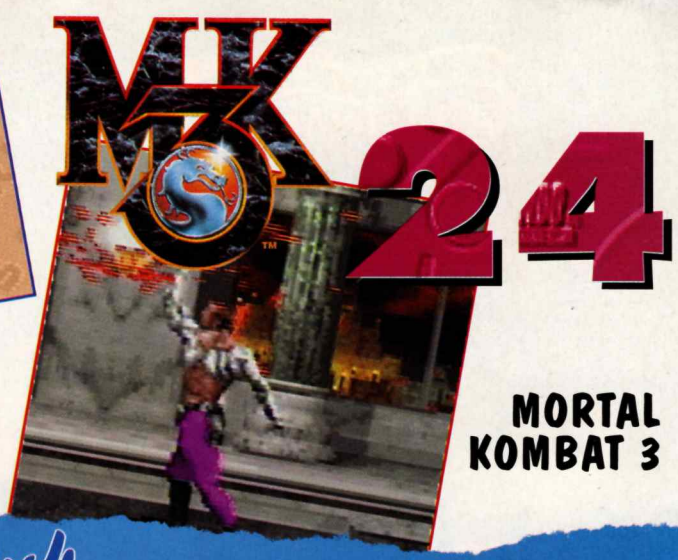
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE



20



TETRIS 2 REVIEW 22



24 MORTAL KOMBAT 3

Club Nintendo

Hallo liebe Nintendo Fans!

Wir haben es wieder einmal geschafft! Das Jahr ist eigentlich viel zu schnell vergangen und Weihnachten steht vor der Tür. Habt Ihr schon alle Geschenke beisammen? Wir sind noch fleißig am Nachdenken und Basteln. Falls Ihr noch einen Wunsch offen habt, können wir Euch vielleicht helfen.

Wir stellen in diesem Heft wieder zahlreiche tolle Spiele vor. Für Super NES Rollenspiel Fans können wir Secret of Evermore nur empfehlen! Diese absolut verrückte Geschichte zieht einen vollkommen in den Bann des Spiels! Außerdem geben wir Euch Tips zum Superhit Diddy´s Kong Quest - Donkey Kong Country 2. Dann begleiten wir auch noch Tim und Struppi auf ein spannendes Abenteuer nach Tibet.

Für den Game Boy können wir Euch Earthworm Jim nur wärmstens empfehlen. Der völlig überdrehte Regenwurm hat nun auch endlich seinen Platz auf dem Handheld behauptet. Außerdem stellen wir Euch Pinocchio vor, den es auch für das Super NES gibt.

NES Besitzer dürfen sich auf Tetris 2 freuen. Das ist der Tüftelspaß der Extraklasse!! Auch Die Schöne und das Biest kommt nun doch endlich auch für das 8-Bit Gerät heraus. Disney Freunde haben sicher ihre Freude daran.

Außerdem starten wir wieder einen tollen Yoshi´s Island Wettbewerb!!!!

Das wär´s für dieses Jahr. Wir wünschen Euch allen schöne Weihnachten und einen guten Rutsch ins neue Jahr. Wir sehen uns 1996 wieder!

Alles Gute
Euer
Club Nintendo Team

THE ADVENTURES OF LOLO TIPS 27

28 TETRIS 2 REVIEW

& GRAFFITI

WETTBEWERBE 4

GRAFFITI & SPIELERPROFILE 30

Wettbewerb

Sicher wartet Ihr alle schon darauf, daß wir wieder einen Wettbewerb veranstalten!!? Diesmal haben wir wieder einmal eine Sache, die für alle interessant ist. Ihr sollt Eure Lieblingsszene aus Yoshi´s Island - Super Mario World 2 zeichen, malen oder basteln.

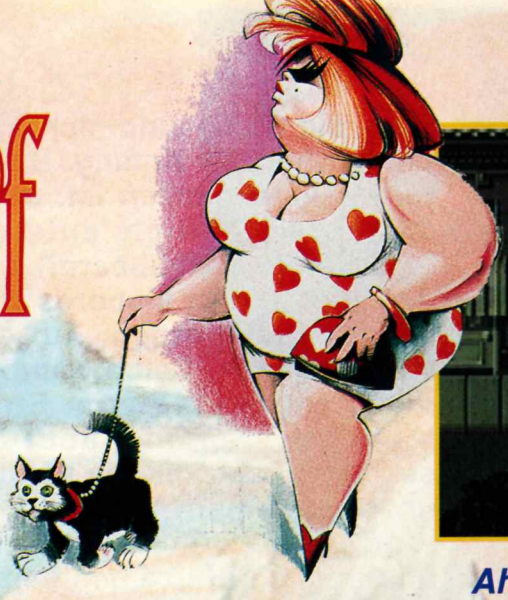
Laßt Eurer Phantasie freien Lauf und wir warten schon gespannt auf Eure Werke! Je origineller das Bild, desto größer ist die Chance von unserer Jury in die engere Auswahl genommen zu werden. Dann gibt es noch einmal eine letzte Beurteilungsrunde - und wer dann noch mit dabei ist, hat eine Spielkassette nach Wahl gewonnen.

Der Einsendeschluß ist der 31.1.1996. Bitte schickt Eure Beiträge an die übliche Club-Adresse. Alle Gewinner werden schriftlich verständigt.

Viel Spaß!

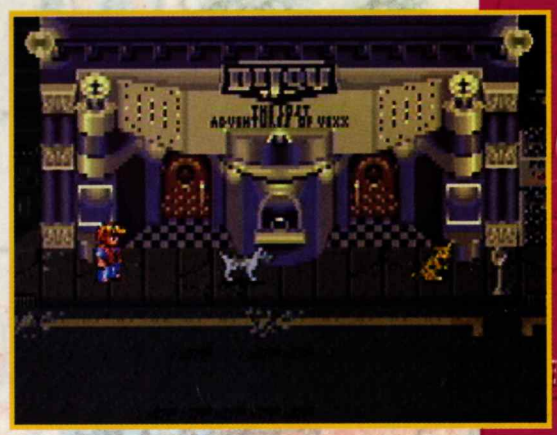
SUPER MARIO WORLD 2
YOSHI'S ISLAND

SECRET of EVERMORE



Ah, die gute alte Zeit!

Das mit der Zeit ist schon eine komische Sache! Vor langer, langer Zeit, genau gesagt 1965, gab es die ruhige, friedliche amerikanische Stadt Podunk (man muß sie sich so ungefähr wie in Zurück in die Zukunft vorstellen). Hier führte ein nicht mehr ganz frischer Professor hinter der Fassade seines riesigen Hauses Experimente durch, die nicht ganz astrein waren. Lichter blitzten auf und Blitze krachten, als er einen weiteren Knopf umdrehte...



Jetzt gehts erst richtig los

Dreißig Jahre später jagt ein junger Bursche seinen Hund durch dieselbe Stadt und folgt ihm (und einer noch schnelleren Katze) in das verfallene Gebäude. Kleine Jungs müssen immer alles genau wissen und unser Held (denn das wird er), kann nicht widerstehen, den PZS Plasma Drive zu untersuchen, den er hinter einem geheimen Brett im obersten Stockwerk findet. Wenn nur der Hund nicht an den losen Drähten gekaut hätte, wenn sie nur diese Katze nie in dieses Haus geführt hätte...

Nun ist aus dem Plasma Drive eine Teleporter-Vorrichtung geworden und unser Held taucht in einem Labor wieder auf, das von einem offensichtlich freundlichen Carltron bewohnt wird, der dem verrückten Professor bei seinen letzten Experimenten half (oder ihn bewachte?). Carltron bietet dem Jungen an, ihn aus der Gefahrenzone zu bringen und führt ihn durch ein Portal, als zwei hungrige Roboter auftauchen. Glücklicherweise ist gerade eine Bazooka bei der Hand und unser kluger Junge kann flüchten. Nun befindet er sich in einem Spaceshuttle, das gleich in einen Wald auf einer Insel krachen wird, die voller Geheimnisse und Gefahren ist.

Das Kind ohne Namen

Also, die Dinge sind nicht ganz so, wie sie scheinen, oder? Das ist nur der Anfang. Unser Held findet heraus, daß sein Hund mitgekommen ist, obwohl er durch die Kabelkauerei unwahrscheinlich entstellt worden ist (also, keine Stromkabel anknabbern!). Zusammen machen sie sich auf den Weg in ein sicheres Dorf im Wald, wo einige Fragen beantwortet werden. Auf dem Weg dorthin hast Du gute Möglichkeiten, Deine Kampffähigkeiten zu trainieren, denn die wirst Du bis zum Ende der Reise noch dringend brauchen. Schöne, aber doch sehr gefährliche Blüten schlagen nach Dir, sie können mit ihrem Blütenstaub einen unangenehmen Ausschlag verursachen und die Mücken sind ohne einen Abwehrspray zur Hand, einfach unerträglich. Nutze den Femur of Fury, den Dein Hund Clint Dir vorsichtigerweise gebracht hat aus und schlage Dich durchs Unterholz, um interessante Gegenstände zu finden.

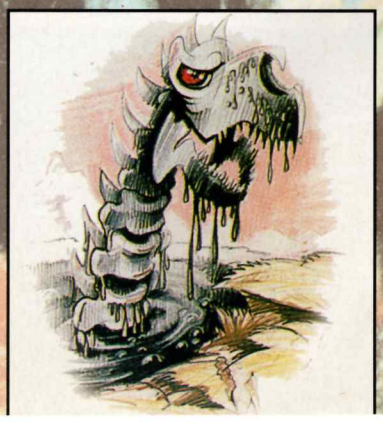
Eigentlich hat Clint ja gar keinen Namen, bis Du ihm einen gibst; ich habe ihn nach meinem Haustier, einem Käfer, getauft. Du kannst den Hund aber auch Fido oder Rex nennen, also überlege Dir ein paar gute Namen, bevor es losgeht!

WITCHDOCTOR

Im Dorf

Man braucht nicht zu sagen, daß dieses Abenteuer sehr vielschichtig ist und man sehr viel Zeit damit verbringt, auf der Suche nach Hinweisen alle versteckten Gebiete zu erforschen. Das Dorf ist ein guter Platz, um zu forschen und den Sinn hinter den Dingen, die Du brauchst, zu erkennen. Hier entdeckst Du die geheime Identität von Feuerauge, dem Chef des Dorfes, der Dich in die Kunst der Alchimie einführt und Dir die Legende von Strongheart erzählt, der aus Fliegensumpf weggeholt wurde und sich jetzt im Osten, hinter dem Treibsandfeld befindet.

Vergiß den Zahnring nicht, junger Mann.



Die siehst Du nie in den Tierdokumentationen.

Landleben

Sobald Du durch das Dorf gekommen bist, jeden Ort dort besucht hast und alle möglichen Gegenstände eingesammelt hast, mußt Du wieder zurück in den Dschungel, um Dich dort mit den widerlichen Pflanzen und anderen Kreaturen herumzuschlagen! In dieser Stufe ist es eine gute Idee, dem Hund zu folgen, denn seine empfindliche Nase kann viele Dinge aufspüren, die Du brauchst. Vergiß nicht, in alle Gefäße zu sehen, in denen sich die Alchimie-Zutaten befinden. Sobald Du Dich um alle Pflanzen gekümmert hast, werden Junge und Hund zu den Treibsandfeldern transportiert. Das ist ein dunkler und unwirtlicher Landstrich, in dem unser Held gegen Horden von seltsamen Schnecken mit langen Beinen kämpfen muß. Er muß sich auch um Sandwirbel kümmern, die ihn in den Boden ziehen und ihn dann in einem anderen Gebiet wieder ausspucken. Das verursacht zwar keinen Schaden, aber es kann sehr frustrierend sein. Um diese Unannehmlichkeiten zu vermeiden, mußt Du einen alten Mann in einer Höhle finden, der Dir (für Geld) den Jaguarzahnring gibt. Dieser magische Gegenstand gibt Dir die Macht schneller zu laufen und dadurch die Sandwirbel zu umgehen.

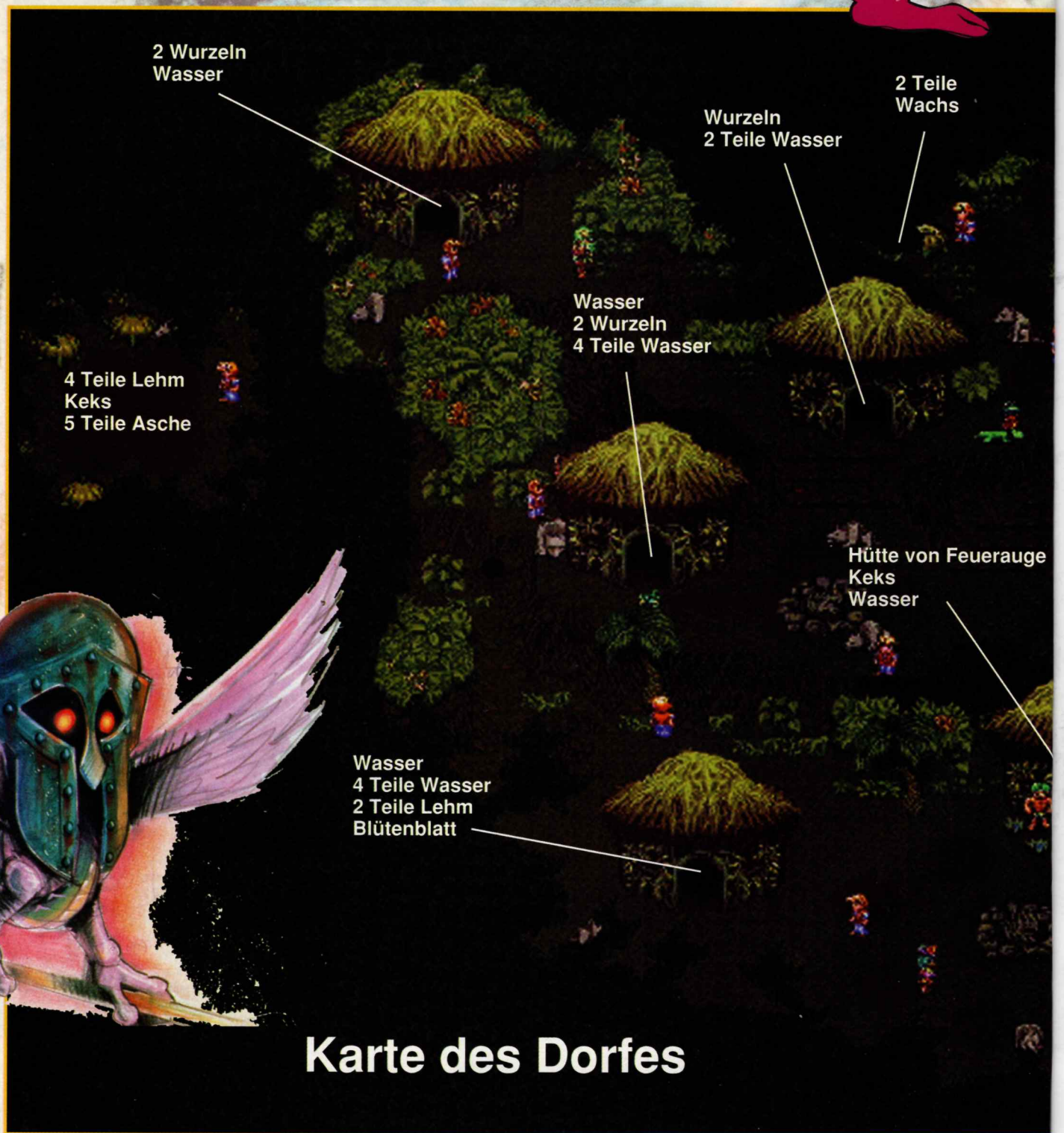
Fliegensumpf

Der Fliegensumpf ist noch dunkler und unheimlicher. Das ganze Gebiet ist von einem schleimigen Moor umgeben und voller zappelnder Larven, die Dich aus allen Ecken angreifen. Die Skelette der toten Monster heben ihre knochigen Köpfe aus dem Sumpf und werfen sich auf Dich! Hier kommen die Zauberzutaten sehr zur Geltung, die Du bereits eingesammelt hast. Und mache Dir keine Sorgen, daß Du eine Kraft verlierst, wenn Du sie angewendet hast, denn je mehr Du sie benutzt, umso stärker wird sie!

Können wir nicht darüber reden?

Zaubersprüche

Auf der Reise müssen der Junge und sein treuer Hund einige sehr seltsame Dinge einsammeln, damit die Zaubersprüche funktionieren. Diese Dinge kann man überall im Dschungel finden, aber die richtige Kombination ist wichtig, wenn die Sprüche wirklich effektiv sein sollen. Du mußt z.B. für den Feuerball einen Teil Wachs und zwei Teile Öl haben. Du findest sie in Hütten und außerhalb der Dörfer, oder Du kannst sie von den Dorfbewohnern kaufen, wenn Du genug Geld hast.



Karte des Dorfes

Damit Du einen guten Start hast, haben wir hier eine Karte des Dorfes, auf der gezeigt wird, in welchen Hütten und anderen Orten, was zu finden ist. Es gibt noch mehr Geheimnisse im angrenzenden Wald, die lebenswichtig für Dein Weiterkommen sind, aber hier mußt Du alleine zurechtkommen.

Der Nordwald

30 Geldstücke
Wasser
3 Teile Wasser

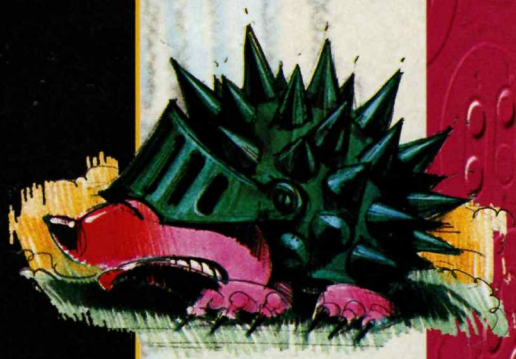
Nektar
Wasser
2 Wurzeln

Start

Lehm
18 Geldstücke
2 Teile Lehm
Zutaten zum Verkauf

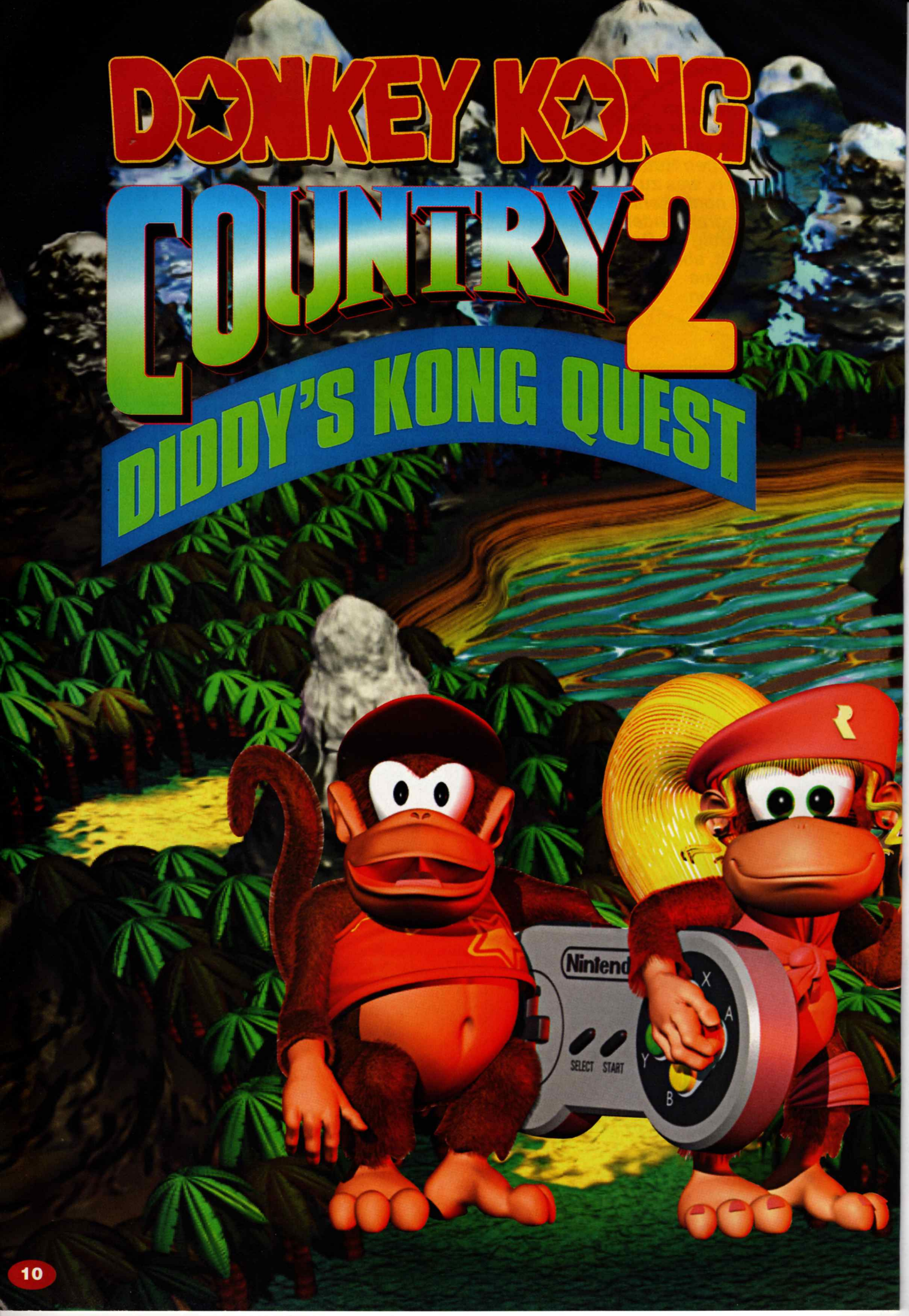
Zu den Treibsandfeldern

Der Südwald



SPIELTYP: Abenteuer
HERSTELLER: Nintendo
ANZAHL DER SPIELER: Ein
FEATURES: Speicheroption, Du kannst die Namen der Figuren auswählen
SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 5 10


DONKEY KONG
COUNTRY 2
DIDDY'S KONG QUEST
SELECT
START
X
A
Y
B

Ah, das waren noch Tage! Wir erinnern uns noch alle, als Videospiele noch wie Videospiele ausgesehen haben. Voraussagbare, eindimensionale Geschichten, welche einen höchstens für eine halbe Stunde fesselten. Dann wurde Donkey Kong geboren. Dieser liebe Primat nahm unser Herz gefangen und er trat in einigen Spielen als Hauptdarsteller auf. In der Mitte der Achtziger dachte auf einmal jeder, daß Donkey Kong schon bessere Tage gesehen hatte. Aber in den Neunzigern meldet er sich mit wildem Geheul zurück – mit Donkey Kong Country! Dieses Spiel revolutionierte die ganze Videospielwelt in Sachen Grafik! Jump and Run-Spiel haben noch nie so gut ausgehen!

Letztes Jahr hat Donkey Kong Country die Welt erobert. In sechs Monaten wurden mehr als sieben Millionen Stück davon verkauft. Damit wurde es zum bestverkauften Videospiel aller Zeiten. Dieses Jahr muß die Frage aber lauten: "Können die Burschen von Rare noch besser werden?" Nun, die Antwort ist ohne Zweifel JA!!!

Dieses Jahr im Dezember wird Donkey Kong Country 2 - Diddy´s Kong Quest herauskommen und Rare hat eine noch weiter entwickelte Version des Advanced Computer Modelling verwendet, das schon Donkey Kong Country zu solchem Ruhm verholfen hat. Das Resultat der Arbeit von Rare sind die erstaunlichsten Spezialeffekte, die man jemals auf einem 16-Bit Gerät gesehen hat, sie übertreffen sogar noch das Original!! Die neuen ACM Grafiken bieten noch detaillierter gezeichnete Spielfiguren, wie z.B. das realistisch aussehende Haar von Diddy und Dixie (B. Orchid soll vor Neid erblassen!), bessere Animationen und Spiellevels, die man erst sehen muß, um es zu glauben! Zusammen bereiten diese Dinge Diddy´s Kong Quest eine noch ausladendere Umgebung, als im Original, mit den erstaunlichsten Hintergrundgrafiken, die man je auf einer Spielkassette gesehen hat!

VON DEN KREMLINGS GEFANGEN!

Die Geschichte verläuft genauso, wie man es erwarten könnte!! K. Rools Kremling Bösewichte haben Donkey Kong gefangen genommen, ihn zu ihrem Inselversteck gebracht und ihn ohne eine einzige Banane eingesperrt! Das ist eine große Herausforderung für Diddy Kong. Er und seine Freundin Dixie müssen der Bananenspur folgen, die vom Piratenschiff durch den verzauberten Wald, den Vergnügungspark und den Sumpf führt, um Donkey Kong zu retten. Die Grundidee des Spiels ist ähnlich wie im Original: Du kannst je nach Wunsch mit Diddy oder Dixie spielen, Tierfreunde helfen Dir in bestimmten Gebieten, Bonusse und geheime Durchgänge findet man überall und die Bosse liegen auch nach Dir auf der Lauer. Du kannst allerdings ab sofort auch Deinen Partner werfen, um Feinde niederzuwalzen!

Der Start - Gangplank Galleone

Hier ist Deine neue Freundin Dixie.

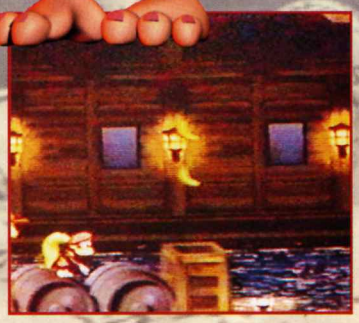
GRÖSSER UND BESSER

Aber nicht nur die sichtbaren Eindrücke wurden verbessert. Die Levels in Diddy's Kong Quest sind größer als je zuvor und man hat mehr Freude am Entdecken. Die Level scrollen genausogut vertikal wie horizontal. Auch die Steuerung wurde weit verbessert und so kann man die Spielfiguren noch besser steuern. Angriffe, Sprünge und die tolle Effektivität der Bewegungen der Spielfiguren machen dieses Spiel zu einem tollen Titel. Die Stars dieser Geschichte sind Kong's Kumpan, Diddy Kong und dessen Freundin, Dixie. Und wenn wir die beiden anschauen, dann sehen die beiden so niedlich aus.

In dieser Kiste findest Du einen neuen Freund.

Klettere auf Dixies Rücken...

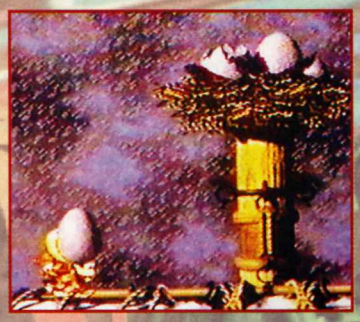
...um auf eine höhere Ebene zu gelangen.



Du mußt im Schiffsbauch herumschwimmen.

Dann mußt Du durch die Honigwabe.

Oben auf dem Mast findest Du ein Nest.



Wirf ein Ei in das Nest, um in die nächste Stufe zu kommen.

DIE GUTEN UND DIE BÖSEN

Bei der Suche nach ihrem Freund, begegnen Diddy und Dixie einer ganzen Reihe von neuen Figuren, wie z.B. einer springenden Schlange oder einer Spinne in Turnschuhen (cool oder was?). Squwak der Papagei bietet Dir seine Dienste als Flieger durch die Taue der Gangplank Galleone an. Die Kremlings sind auch wieder da, diesmal haben sie Piratenkostüme angezogen und versuchen ihr bestes, um unsere beiden unerschrockenen Forscher aufzuhalten! Achte auf die bedrohlichen Fische, Bienen und Stachelschweine. Die Gefahr lauert überall!

EIN HAARSTRÄUBENDES ABENTEUER!

In dieser Geschichte hat ein neuer Star seinen ersten Auftritt - Dixie, die sich als sehr nützliche Partnerin von Diddy herausstellt. Ihre hauptsächliche Stärke ist ihr Haar, mit dem sie die bösen Buben niederschlagen kann, indem sie ihre langen, goldenen Locken herumwirbelt und dann zuschlägt. Sie kann ihre blonden Locken auch dazu verwenden, um Fässer aufzuheben und wegzuschleudern, aber ihr bester Trick ist, ihren Pferdeschwanz so schnell rotieren zu lassen, daß sie und Diddy wie mit einem Hubschrauber über Fallen und Feinde wegschweben können. Sie ist auch erstaunlich stark und kann Diddy auf höhergelegene Plattformen hieven, die er sonst nicht erreichen könnte.

Einer der vielen Bonuslevels.

DIXIE KONG

Alter	jung, für Primaten
Größe	klein, so groß wie Diddy
Haare	blonder Pferdeschwanz
Augen	Affenbraun
Kleidung	pinkes Leibchen, pinkes Kapperl, Knieschützer
Sonstiges	Single, Diddy Kong's Freundin (aber sag das nicht zu Diddy!)

GAMEPLAY

Wenn wir jetzt etwas über das Gameplay verraten, dann wirst Du weinen vor Freude! Die Geschichte beginnt auf einem Piratenschiff, das voller Kremlinge ist. Diddy und Dixie müssen von dort aus der Bananenstrecke folgen – durch den Kremland Vergnügungspark, durch ein Schiff, den verwunschenen Wald und noch viele andere neue geheime Levels und versteckte Spiele!

Unsere Helden müssen sich in diesem Teil noch ein klein wenig mehr fürchten, als im ersten Teil. Denn auf der Insel von King K. Rool sind eine Menge von beißenden kleinen Dingern, stechende und kratzende Tiere. Es gibt riesige Drachenfliegen, hungrige Fische mit riesigen Mäulern und eine neunschwänzige Katze!

EIN KLASSIKER

Diddy's Kong Quest wird ganz sicher eine weltweite Affenmania auslösen, genauso wie das Originalspiel. Wenn man daran denkt, daß man die Grafik fast nicht mehr verbessern kann, dann muß man den Jungs von Rare gratulieren, daß sie dieses Spiel in jeder Einzelheit noch besser gemacht haben. Sie haben wirklich alles aus der 16-Bit-Maschine herausgeholt. Dieses Spiel hat schon die Beifügung "Klassiker" bekommen, und alle Spiele müssen sich in Zukunft an Diddy's Kong Quest messen.

EIN HÖRERLEBNIS

Der Stereo-Soundtrack und die damit verbundenen Sound-Effekte sind ein wirklicher Hörgenuß. Unter anderem kommen Dschungel-Sounds (Buschtrommeln, Urwaldgeschrei) und ein paar flotte Affenlaute aus dem Lautsprecher. Gleich wie beim letzten Nintendo-Hammer, Killer Instinct von Rare, wird der Soundtrack von diesem Spiel extra verkauft, was in Japan schon seit Jahren üblich ist.

Welt 2 - Sumpfland

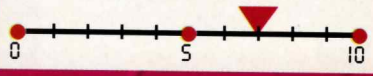
Welt 3 - Krazy Kremland

Welt 4 - Gloomy Gluch

Welt 5 - K. Rools Versteck

SPIELTYP: Abenteuer
HERSTELLER: Nintendo
ANZAHL DER SPIELER: 1 oder 2
FEATURES: Versteckte Gebiete
Speichermöglichkeit

SCHWIERIGKEITSGRAD:



Tim in Tibet

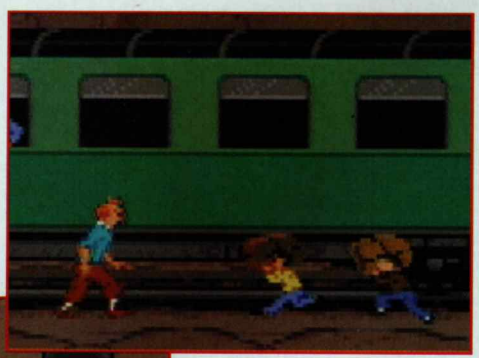
Du hast die Tim und Struppi Comic-Hefte schon einmal gesehen (aber klar doch!), nun gibt es die beiden erfolgreichen Schnüffler auch auf dem Super NES! Die beiden Helden aus Frankreich gibt es schon eine ganze Weile, aber nun hat man sie auf die Neunziger Jahre eingestellt und sie in ein tolles Abenteuer für das SNES gesteckt. In diesem Spiel machen sich Tim und sein Hund Struppi auf den gefährlichen Weg nach Tibet. Auch Captain Haddock ist mit von der Partie. Tim muß versuchen, seinen Freund Tschang zu finden, der mit einem Flugzeug über den Bergen abgestürzt ist.

DIE RETTUNG

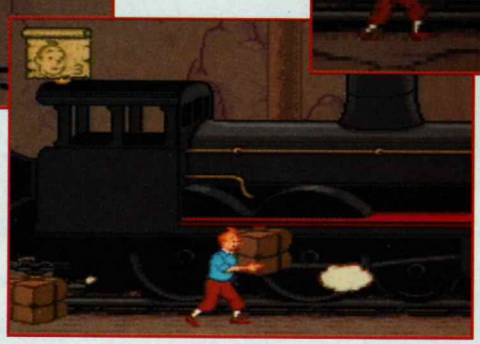
Die Geschichte beginnt in China auf einem Bahnhof, wo Tim durch eine Überschwemmung der Geleise aufgehalten wird. An diesem Ausgangspunkt kann man sich mit anderen Figuren unterhalten, Hinweise über das Geschehen sammeln und erahnen, was noch vor einem liegt. Du kannst Dir die gewünschte Sprache im Spiel auswählen. Was Dir die Leute erzählen, erscheint in Sprechblasen auf dem Bildschirm, man fühlt sich direkt in die Comic-Hefte versetzt. Tim muß Paketen ausweichen, die vom Zug geworfen werden und auch mit den Horden von Kindern fertigwerden, die sich ihm in den Weg stellen. Die Pakete sind aber auch sehr nützlich, denn sie helfen Tim, über zerstörte Gleise zu gelangen und verhindern, daß er in den Dampf der Lok gerät, Du solltest Dir also immer eines mitnehmen. Weiter vorne auf der Strecke muß Tim Tschang retten, der fast in einem über die Ufer getretenen Fluß ertrinkt. Was für ein Held!

Sprich immer mit allen Leuten, um Informationen über Deine Umgebung zu sammeln.

Sammle alle Pakete auf, wenn Du kannst - damit baust Du Brücken über Löcher in der Strecke und welchst gefährlichem Dampf aus!



Lasse Dich nicht von den schreienden Kindern überrennen!



Schwimme den Fluß hinunter, um Tschang zu retten. Bleibe unten, um all den Trümmern auszuweichen!

Ducke Dich, damit Du nicht von den Köchen getroffen wirst. Stehe aber nicht zu schnell wieder auf, sonst schlägst Du Dir den Kopf an einem Tablett an.

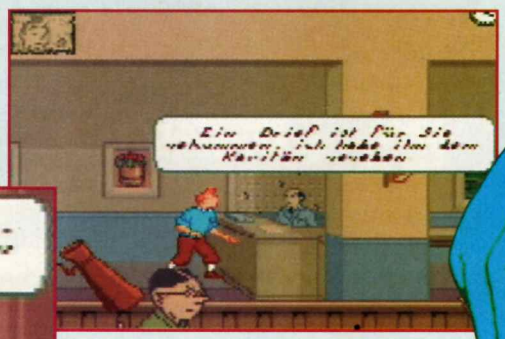
In der zweiten Stufe nimmt sich Tim ein Hotel in der Schweiz, wo er sich bereits auf seinen Ski-Urlaub vorbereitet und sich darauf freut, Tschang wiederzutreffen. Hier erhält er die Nachricht von dem Flugzeugabsturz und macht sich natürlich sofort auf die Suche nach seinem Freund Tschang. Eine sehr gefährliche Mission liegt vor Tim, Captain Haddock und Struppi, die auf der Suche nach Tschang die gefährliche Gosan Than Bergkette überqueren müssen.

Die Reise bringt Dich direkt nach Tibet. In den nassen und windigen Marktstädten mußt Du Fässern und Dachschindeln ausweichen und in den tibetischen Bergen gilt es Minilawinen und schlechte Wetterverhältnisse zu überwinden. Du gehst mit Captain Haddock zum Klettern und mußt Struppi aus einem reißenden Bach retten! Du mußt einige tiefe Höhlen erforschen, wilden Bullen auf den Hügeln ausweichen und in höheren Levels sogar ein altes Lama Kloster besuchen!

Laufe nach vorne am Bildschirm, um der verrückten Putzfrau auszuweichen!

Der Professor sagt Dir, was mit Tschang passiert ist.

Am Empfang teilt man Dir mit, daß eine Nachricht für Dich gekommen ist...

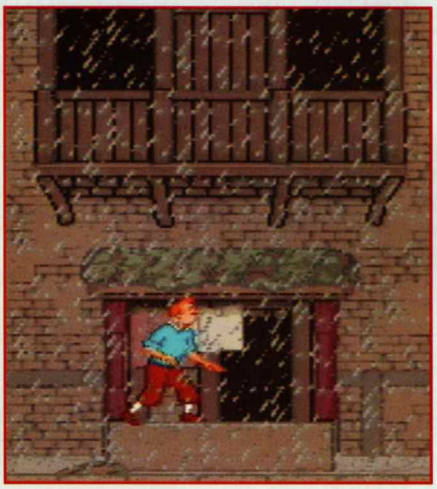


... hole sie Dir bei Captain Haddock, der oben auf Dich wartet.

Erforsche das Dorf und sprich mit den inhabern, aber achte auf die schwingenden Wächter!

Achte auf die Fahrräder.

Springe auf den Vorsprung, um ihnen auszuweichen.



Paß auf, wenn das Wetter im Dorf schlecht wird!

SO VIEL ZU TUN UND SO WENIG ZEIT!

Wenn Du Tim steuerst, mußt Du mit allen Arten von Wetter fertig werden, auf Berge klettern und den Absturzplatz des Flugzeuges genau untersuchen. Sprich mit jedem, den Du triffst und versuche dadurch wichtige Neuigkeiten zu erfahren. Oh, und vergiß nicht, die Bullen mit Gras zu füttern!

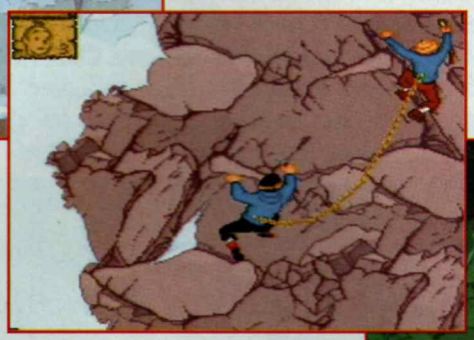
Auf dem Weg kannst Du auch zahlreiche Werkzeuge und Bonusgegenstände einsammeln, wie z.B. ein Seil und einen Eispickel beim Absturzplatz des Fliegers. Behalte diese Dinge bei Dir, denn sie helfen Dir und Captain Haddock beim Klettern in der nächsten Stufe. Versuche auch alle Lebenspunkte und zusätzlichen Zeitbonusse einzusammeln, denn Du wirst sie ganz sicher brauchen!

Erforsche die Hügel, aber nimm Dich vor den Bullen in acht!

Du kannst sie beruhigen, indem Du sie mit Gras fütterst.

Tritt in den verschneiten Bergen vorsichtig auf - es is dort sehr rutschig!

Durchsuche das abgestürzte Flugzeug und vergiß nicht, die Spitzhacke und das Seil mitzunehmen. Du kannst sie überall gut brauchen.



Sammle die goldenen Äpfel ein, denn dadurch bekommst Du ein Extraleben.

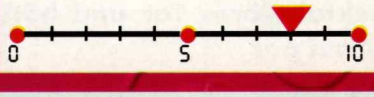
EIN TOLLES ABENTEUER!

Tim gelingt der Sprung vom Comic-Heft in ein Videospiel sehr gut. Das Spiel ist perfekt durchdacht und es gibt jede Menge Hinweise und Informationen, die Dir bei Deiner Aufgabe helfen. Wie schon bei den vorhergehenden Comic-Adaptionen, ist Infogrames auch in diesem Titel mit den Grafiken ein wahres Meisterwerk gelungen! Tim in Tibet ist ein tolles Abenteuerspiel mit mehr als zehn Levels voller Action und den super gemachten Grafiken, die sich genau an das Original halten, während sie gleichzeitig ein unheimlich herausforderndes, doch gleichzeitig sehr spielbares Abenteuer bieten. Das ist die Herausforderung Deines Lebens!

Endlich am Ziel! Das Lamakloster.

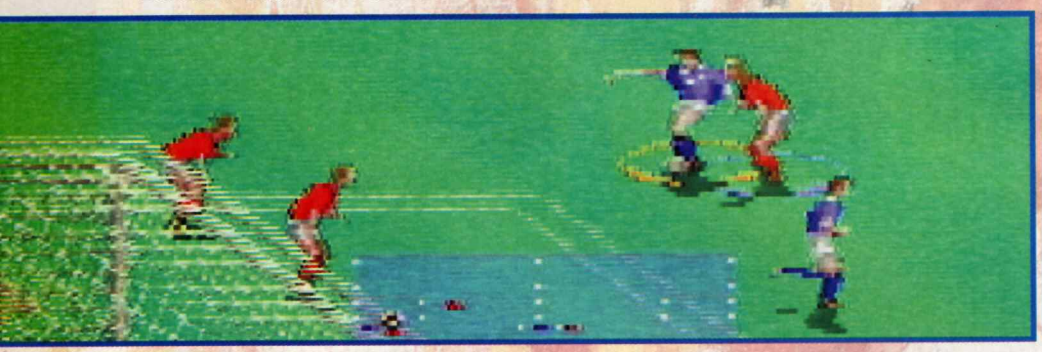
SPIELTYP: **Abenteuer**
HERSTELLER: **Infogrames**
ANZAHL DER SPIELER: **1**
FEATURES: **Paßwörter**
3 Schwierigkeitsgrade

SCHWIERIGKEITSGRAD:



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Draußen auf dem Fußballfeld – Wind und Regen peitschen Dir ins Gesicht – Deine Gegner, die Brasilianer, sind in Top Form. Die Trainingssaison ist vorüber und Deine Zukunft als Fußballspieler und -manager hängt davon ab, ob Du durch die erste Qualifikationsrunde kommst. Die Schiedsrichterpfeife ertönt – Du bist schon unterwegs. Schneller Angriff und ein sauberer Paß in den Raum. Der lange Paß kommt genau zum Flügel. Der Mitspieler liefert sich einen Zweikampf bis zur Cornerflagge. Eine Flanke von im in die Mitte – Dein Goalgetter schraubt sich in die Höhe – höher als die gesamte Abwehr und trifft genau den Ball. Der Torhüter hechtet – aber der Ball zappelt schon im Tor. Die Menge jubelt und der Kommentator überschlägt seine Stimme. Das ist der Moment, auf den Du lange gewartet hast; die Spieler feiern, hüpfen in die Luft, rutschen am Boden und führen den berühmten Tanz der Kameruner auf.



KICK OFF

International Superstar Soccer Deluxe ist eine deutliche Weiterentwicklung des ursprünglichen Konami Titels. Es stehen 36 internationale Mannschaften zur Auswahl. Man kann die verschiedensten Fähigkeitslevels der Mannschaften einstellen, auch die Möglichkeiten eines einzelnen Spielers kann man verändern (man erkennt sogar einige berühmte Fußballgesichter wieder!), die Option des Trainings vor einem Match und die Chance, im begehrten Weltmeisterschaftsturnier mitzumachen, lassen dieses Spiel in einem besonderen Licht erscheinen.

TOOOOOORRR!!!!

Wie man erwarten kann, ist die Spielbarkeit superb, die verbesserten Grafiken machen die Bewegungen der Spieler weicher, denn je! Das Geräusch der Menge wirkt ziemlich echt und während eines ganzen Matches gibt es immer einen fortlaufenden Kommentar. Erziele ein spektakuläres Tor und höre Dir die Reaktion darauf an!

WIR LIEBEN FUßBALL!

Die Kontrollen machen das Spielen wirklich einfach und in kürzester Zeit kannst Du auch als Anfänger schon nette kleine Pässe schießen, die Dich von den normalen Spielern unterscheiden. Andere Techniken, wie die besten gegnerischen Spieler zu markieren, durch die Verteidigung zu dribbeln und exakt gespielte lange Pässe über das ganze Feld, folgen dann ganz natürlich! Vor dem Match kann man zur Beruhigung trainieren, es werden die Fähigkeiten, verschiedene Formationen, Strategien und Spielzüge geübt, ohne den Verlust eines wichtigen Spiels befürchten zu müssen.

TEAM TAKTIKEN

Das Spiel ist sehr schnell, es ist also am besten, daß die Verteidigung am Anfang so stark wie möglich ist. Wenn Du gegen den Computer kämpfst, stürme beständig nach vorne und verhindere gegnerische Angriffe durch eine starke Defensive. Es gibt auch gute Chancen für Angriffe von hinten, bei denen man das gegnerische Team überraschen und das wichtige erste Tor erzielen kann. Jede Mannschaft hat unterschiedliche Stärken, die auf dem Auswahlbildschirm angezeigt werden. Dadurch kannst Du die Spielzüge ausprobieren, die Dir am meisten Erfolg bringen.

NACHSPIEL!

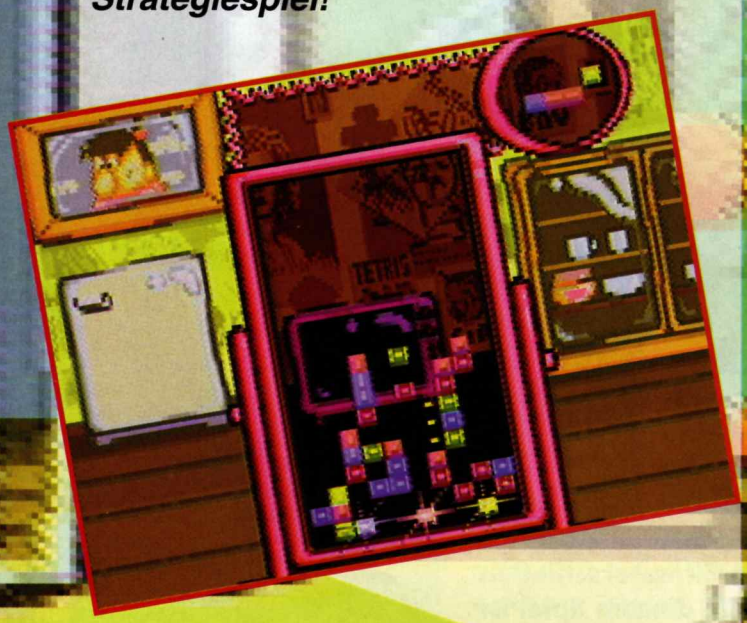
Nach einigen Matches, solltest Du mit der Strategie Deiner Mannschaft experimentieren. Es gibt die Möglichkeit, die Mannschafts-formation zu verändern, Du kannst bestimmte Einzelspieler markieren und sogar Deine Schußqualitäten in einem Elfmeterschießen ausprobieren! Das beste an diesem Spiel ist eindeutig die leichte Spielbarkeit, man kann fast alles nach seinem persönlichen Geschmack einstellen. Also, trainiere Deine Finger und bereite Dich auf eine erfolgreiche Saison vor!

SPIELTYP: Sport
HERSTELLER: Konami
ANZAHL DER SPIELER: 1-4
FEATURES: Paßwörter
5 Schwierigkeitsgrade

SCHWIERIGKEITSGRAD:

TETRIS 2

Das ultimative Strategiespiel kommt wieder auf das Super NES. Tetris 2 ist die lange erwartete Fortsetzung des Klassikers aus den 80er Jahren! Es gibt drei Spiellevels, die sowohl Anfänger, als auch Experten zufriedenstellen, einen 2-Spieler-Modus, eine Geschwindigkeitskontrolle und ein brandneues Strategiespiel!



Es regnet Blöcke!

Tetris 2 besteht, wie das Original, aus fallenden Blöcken in rot, blau und grün. Es gibt die schon bekannten Basisblöcke, aber auch spezielle blinkende Blöcke. Das Ziel des Spiels ist es, die fallenden Blöcke so anzuordnen, daß drei oder mehr gleichfarbige Blöcke in einer horizontalen oder vertikalen Linie zu liegen kommen. Wenn man das erreicht, verschwinden die Blöcke einfach!

Kettenreaktionen

So weit, so gut, aber die echten Fähigkeiten sind gefragt, wenn es darum geht, Kettenreaktionen hervorzurufen und man die Blöcke in Gruppen verschwinden lassen will. Das passiert, wenn Du einen fallenden Block dazu bringen kannst, eine oder mehrere Linien verschwinden zu lassen. Um das zu erreichen, mußt Du die Blöcke sorgfältig drehen und positionieren, um sie mit den bereits liegenden übereinzustimmen. Wenn eine Dreierreihe verschwindet, bewegen sich die Blöcke nach unten und bilden weitere Gruppen. Wenn eine Kettenreaktion gelingt, sieht das sehr spektakulär aus und man bekommt nicht nur jede Menge Bonuspunkte, im 2-Spieler-Modus sabotiert man damit auch noch die Strategie des Gegners, indem man Blöcke auf sein Spielfeld regnen läßt!

Fixe und Blinkende Blöcke

Um das Spiel zu gewinnen, mußt Du die fallenden Blöcke so arrangieren, daß so viele Übereinstimmungen wie möglich passieren, um alle fixen Blöcke vom Bildschirm zu eliminieren (diejenigen, von denen Du Dir wünschst, sie wären nicht da). Wirklich einfach!

Am Beginn des Spiels gibt es eine Auswahl an blinkenden Blöcken, die sich unten auf dem Spielfeld befinden. Sie sind sehr wichtig, denn wenn Du alle Blöcke einer bestimmten Farbe entfernen willst, mußt Du Blöcke der jeweiligen Farbe mit dem blinkenden Block abstimmen. Wenn Du alle blinkenden Blöcke losgeworden bist, verschwinden die fixen Blöcke und Du kannst in den nächsten Level aufsteigen!

Strategiespiel

Das Strategiespiel ist ein neuer Zusatz zu Tetris und fordert Dein logisches Denkvermögen gegen den Computer heraus! Eine Auswahl von blinkenden Blöcken beginnt das Spiel, es steht nur eine Art von fallenden Blöcken zur Verfügung. Um die Aufgabe zu beenden, müssen die fallenden Blöcke so plaziert werden, daß alle blinkenden Blöcke verschwinden. Denke daran, es gibt nur einen Weg, wie man die Blöcke eliminieren kann, also denke gut und schnell nach!

Mehr und besser!

Tetris 2 nimmt die besten Dinge aus dem Originalspiel mit und bietet außerdem bunte und gut gezeichnete Hintergrundgrafiken und neue Spielmöglichkeiten. Die neue und bereits lange erwartete Paßwortfunktion wurde eingeführt und das bedeutet, Du kannst Spiele auf einem bestimmten Level abspeichern und mußt nicht immer wieder ganz von vorne beginnen. Das zusätzliche Strategiespiel bietet ebenfalls eine nette Abwechslung vom Hauptspiel.

Das Spiel ist immer noch sehr einfach, doch es stehen mehr Optionen zur Verfügung. Tetris 2 hat jede Menge Levels für Spieler aller Klassen bereit. Also, an die Kontroller, fertig, los!

SPIELTYP: Rätsel
HERSTELLER: Nintendo
ANZAHL DER SPIELER: Ein
FEATURES: Paßwörter
Strategiemodus

SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 5 10

Bereite Dich auf die Rückkehr des gefährlichsten Kampfspieles aller Zeiten vor! Mortal Kombat 3 explodiert auf Deinem SNES mit 7 neuen Charakteren, schärferer Animation und einer Menge von Attacken, die Dir den Atem stocken lassen.

Die Geschichte spielt in der nahen Zukunft, in der der böse Shao Khan (der ultimative Endboß der ersten beiden Teile) plant, die Welt durch das bloße Seelenstehlen aller Lebewesen zu übernehmen. In Abwesenheit der Erde-Armee, wird über die Zukunft der Welt im Mortal Kombat Turnier entschieden. Die weltbesten Kämpfer treten gegen die Finsteren Gesellen um Shao Khan an.

ANFÄNGER UND VETERANEN

Mortal Kombat 3 hat 14 verschiedene Charaktere zu bieten. 7 von ihnen sind neu, während der Rest von ihnen Überlebende der letzten beiden Spiele sind. Die neue Version des klassischen Kampf-Spieles hat eine neue, verbesserte Animation der Kämpfer. Man kann nun die Kämpfer besser und leichter steuern. Die großen Unterschiede zwischen diesem und den letzten beiden Teilen sind, die "Finishing-Moves". Die furchteinflößenden Finishing-Moves waren für gewöhnlich immer sehr schwer auszuführen und nichts ist frustrierender, als den Gegner so weit gebracht zu haben, daß man den Finishing-Move kann ("FINISH HIM") und dann bringt man nur einen lächerlichen Schlag zustande.

FINISH HIM!!

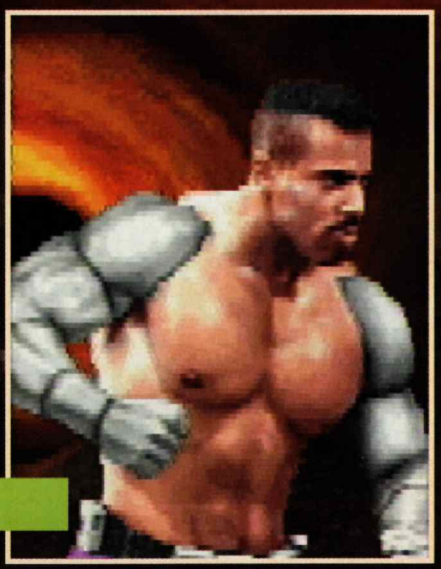
Mortal Kombat 3 ist ein absolutes Muß für jeden Kampfspiel-Fan! Bei den verbesserten Bewegungen und dem superstarken Soundtrack muß man ganz einfach begeistert sein. Aber das richtig Tolle an diesem Spiel ist das GAMEPLAY. Die Spezial-Moves sind jetzt viel leichter auszuführen, als in den beiden vorangegangenen Mortal Kombat Teilen. Alles in allem – Acclaim hat einen wahren Champion, mit Mortal Kombat 3 ist ein weiterer Bewerber um den ultimativen Titel im Kampfspiel-Wettbewerb.

BLUT

Im Großen und Ganzen ist dieses Spiel nicht so blutrünstig, wie die letzten beiden Teile. Aber die Finishing-Moves sind genauso wie immer, wenn nicht noch etwas besser. Es gibt auch noch "Gnaden-Moves", die dem Gegner etwas Energie zurückgeben und sie in Tiere verwandeln. Man hat so die Möglichkeit, seinen Gegner in ein kleines, wuscheliges Tier zu verwandeln, das man am Ende leicht zerstampfen kann.

LIU KANG

Ein Veteran in allen drei Mortal Kombat Spielen. Liu Kang hat kein bißchen von seiner Jugendlichkeit verloren und seine Kampfstärke ist so perfekt wie eh und jel Sein furchteinflößender Flying Kick ist leicht auszuführen, aber nicht leicht zu vertragen.



Er war früher Wrestler. Ihm wurde aber im Wrestling-Ring langweilig, weil die Kämpfe immer ein Schwindel waren. Nun sucht er richtige Kämpfe. Jax gab sein Debüt in Mortal Kombat 2 und kämpft nun mit zwei bionischen Armen.

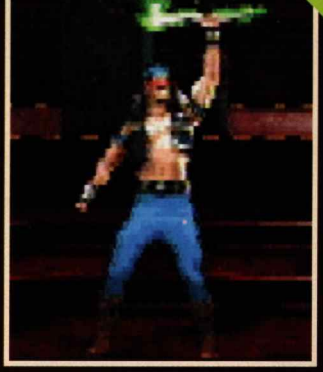
JAX

SPIELTYP: Action
HERSTELLER: Acclaim
ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: 14 Spielfiguren
Schwierigkeitsgrade

SCHWIERIGKEITSGRAD:

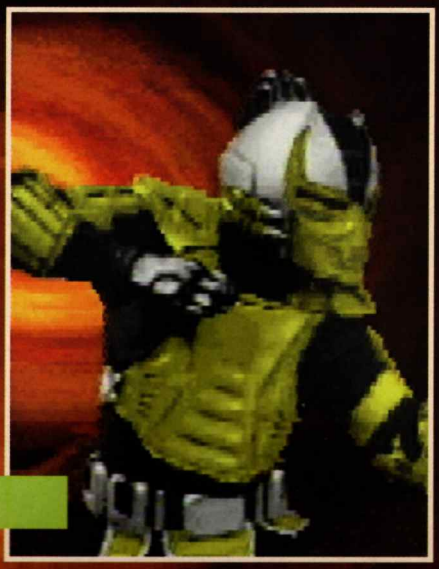
SHANG TSUNG

Der ultimative Feind in Mortal Kombat. Shang Tsung kann sich in einige Gegner in diesem Spiel verwandeln und ihre Kräfte anwenden. Sein "Seelenstehler"-Move ist einer der besten in diesem Spiel.



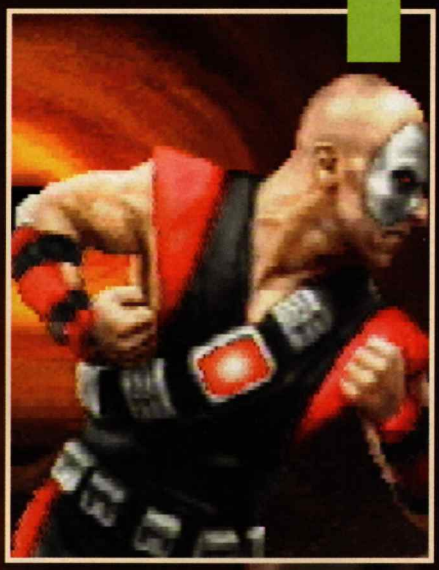
KANO

Der alte Blechkopf ist zurück! Das berühmteste Mitglied der "Schwarzer Drachen Bande" feiert in diesem Spiel wieder seinen Einstand, nachdem er beim letzten Spiel gefehlt hat. Seine Roll-Attacke ist noch genauso wirksam wie sein verheerender Kopf-Schlag.



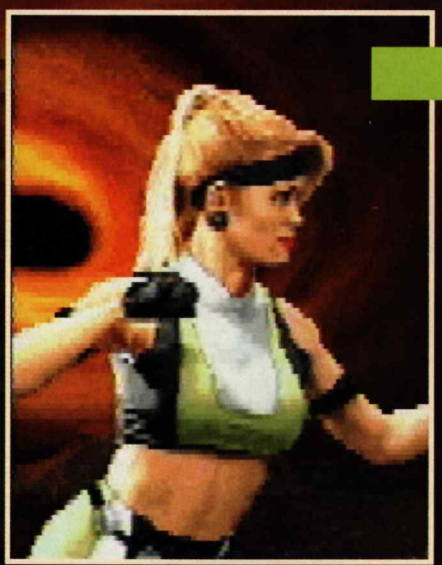
Ein total neuer Charakter in diesem Spiel. Cyrax ist ein Ninja-Droide, der geschickt wurde, um Sub Zero zu ermorden. Er hat Lenkraketen und Flammenwerfer in seinem Waffenarsenal. Seinen Finishing-Move muß man gesehen haben, um es zu glauben!

CYRAX



SHEEVA

Sheeva ist die besonders unangenehme weibliche Ausgabe von Goro, Shao Khan's Kumpel im Original-Spiel. Sie verwendet die gleichen Spezialmoves wie ihr männliches Gegenstück.



SONYA

Sonya kehrt nach ihrer Abstinenz vom letzten Spiel wieder zurück. Man unterschätzt Sonya gewaltig, denn ihr "Bicycle-Kick" und ihre "Elektrischen Ringe" sind schnell und tödlich. Schade-man meint, daß sie eine Arobic-Lehrerin ist.

Er ist Cyrax' Co-Droide, der ihn immer unterstützt. Sektor hat auch Lenkraketen und Flammenwerfer, aber er hat auch zwei riesige Cyber-Arme, die er in seiner Hüfte versteckt hält. Das alles verwandelt Sektor in einen sehr unangenehmen Gegner.

SEKTOR

KUNG LAO

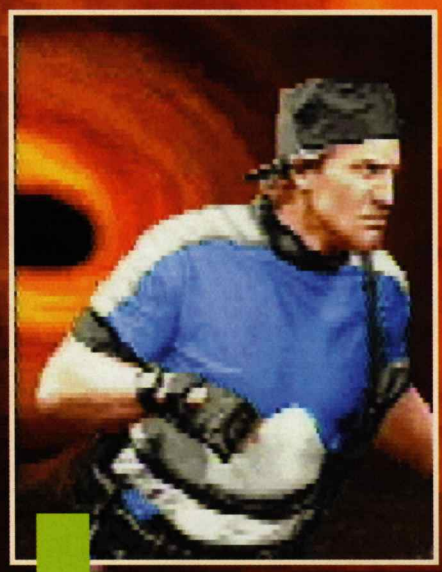
Der mysteriöse Kampfmönch mit dem rasiermesserscharfen Hutrand gibt wieder einen erfolgreichen Einstand. Keine neuen Moves, aber mit einem solchen Hut – wer braucht da Spezial Moves?

Er ist ein außergewöhnlicher, urwüchsiger amerikanischer Kämpfer. Nightwolf ist ein neuer Charakter, der einen vernichtenden Abschluß in seinen Moves hat. Er kann sich in einen Wolf verwandeln und seinen Gegner regelrecht verschlingen. Er ist einer, auf den man aufpassen muß.

NIGHTWOLF

SUB-ZERO

Auch er ist ein Veteran der jetzt drei Mortal Kombat Spiele. Sub-Zero wurde ein neues Image verpaßt. Gleichzeitig sein "Freezing Move" verbessert. Er ist jetzt frostiger denn je.

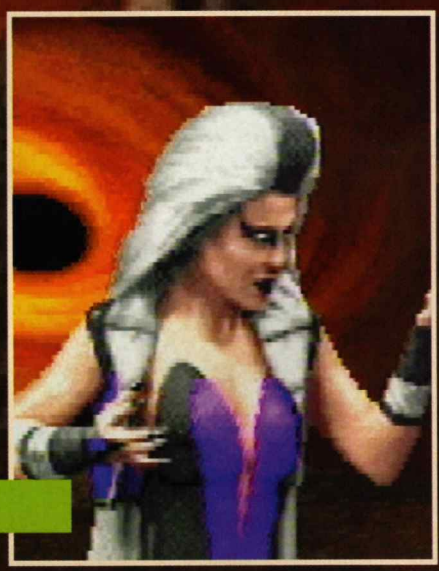


STRYKER

Dieser Bursche war bei einem erstklassigen US S.W.A.T. Team, um Shao Khan's Invasion auf der Erde zu stoppen. Er ist Sprengspezialist und kann so mit seinem "Happy Stick" schmerzhafte Lektionen erteilen.

KABAL

"Schicksalskämpfer", welcher Shang Tsung als Shao Khan's Lieblingskämpfer abgelöst hat. Seine Attacken beinhalten Feuerbälle und einen exzellenten "Spinning-Move", welcher den Gegner verwirrt, bevor er diesen endgültig erledigt.

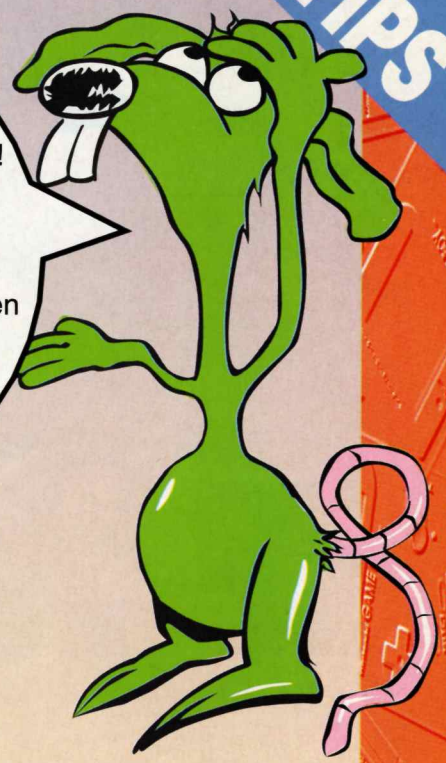


Shao Khan's "andere Hälfte" erschien kurz in Mortal Kombat I. Sie beherrscht einige niederschmetternde "Ariel" Attacken und ihr alarmierendes Geschrei läßt die Trommelfelle der "unglücklichen" Gegner platzen.

SINDEL

THE ADVENTURES OF LOLO

Mein Cousin Nobby hat sich das Fell gerauft, als er Adventures of Lolo gespielt hat! Er kann die Bösewichte einfach nicht überwinden. Bevor er also komplett kahl ist, sind hier einige Tips, wie man die Feinde verwenden und so die Rätsel lösen kann! Ich habe auch die Paßwörter für Level 2 bis 10 herausgefunden!



SNAKEY

Verwandle den kleinen Kerl in ein Ei, nachdem Du das Herz eingesammelt hast. Er wird sehr nützlich zum Abblocken böser Gegner! Er kann auch dazu verwendet werden, um Flüsse zu überqueren!

LEEPER

Leeper können sehr ärgerlich sein, wenn Lolo sie aus Versehen berührt. Versuche ihm auszuweichen, bis er einem Bösewicht den Weg versperrt! Berühre ihn dann und er fällt sofort in einen Tiefschlaf und läßt Lolo die Herzen ganz leicht einsammeln.

GOL

Er schläft, bis das letzte Herz eingesammelt wird, dann spuckt er einen tödlichen Feuerball. Um den feurigen Drachen zu löschen, mußt Du einfach ein Ei vor ihn legen und es auf ihn zuschieben, bis er ausgeschaltet ist!

ALMA

Sie kann manchmal echt lästig sein! Um sie in ein Ei zu verwandeln, muß sich Lolo von hinten anschleichen, bevor sie sich zu einer Kugel zusammenrollt! Ansonsten, solltest Du ihr aus dem Weg gehen.

SKULLS

Der beste Weg, um diese verrückten Kerle zu stoppen, ist sie alle an einem Ort zu blockieren, indem man Eier oder Smaragdframers verwendet. Denke daran, daß alle abgeblockt werden müssen, bevor Du das letzte Herz nimmst, oder es ist aus mit Lolo!

ROCKY

Er marschiert auf dem Bildschirm herum, bis Lolo in Sicht kommt, dann wird er schneller und versucht ihn abzublocken. Er kann in ein Ei verwandelt und herumgeschoben werden, aber es ist leichter, ihm überhaupt auszuweichen.

MEDUSA

Sie benutzt ihr böses Auge, um gerade in alle vier Richtungen zu schießen. Um ihr zu entkommen, muß man einfach eine andere Figur in ein Ei verwandeln und so ihre Schußbahn unterbrechen. Du kannst auch einen Smaragdframer verwenden.

DON MEDUSA

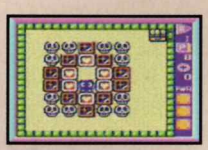
Er ist der gemeinste der ganzen Bande! Er bewegt sich auf einem bestimmten Pfad und schießt mit seinem bösen Auge in alle vier Richtungen. Fange ihn mit einem Smaragdframer in einer Ecke und blocke dann mit einem Ei seine Schußrichtung!

PAßWÖRTER

LEVEL 2 - 1❤W996

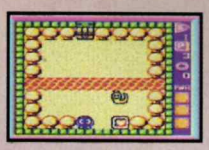
LEVEL 4 - B680LY

LEVEL 6 - ▲MXBL6



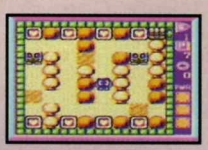
LEVEL 8 - N5MQ0Y

LEVEL 10 - L0YHC6

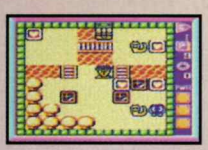


LEVEL 3 - 0924PI

LEVEL 5 - MORF5A



LEVEL 7 - 0J3+HI



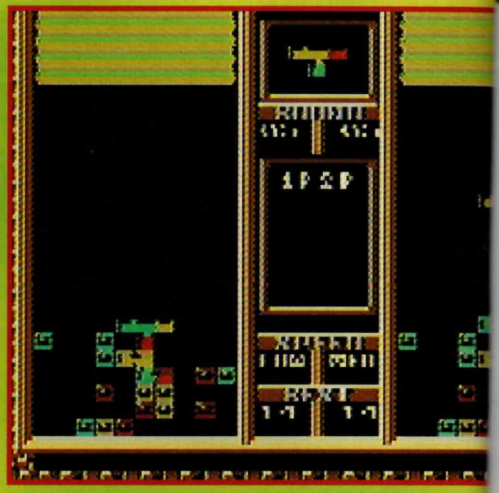
LEVEL 9 - Y2SLWA

SPIELTYP: **Strategie**
HERSTELLER: **Nintendo**
ANZAHL DER SPIELER: **1**
FEATURES: **Paßwörter Kraftlevels**

SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 5 10

TETRIS 2



Die NES Version der fallenden Blöcke verlangt von Dir, daß Du jeweils drei gleichfarbige Blöcke in eine Reihe, horizontal oder vertikal, bringst. Es gibt einige neue Formen, die die Herausforderung und den Spielspaß erhöhen. Die fixen und blinkenden Blöcke bilden eine Aufgabe, die nicht so leicht zu lösen ist. Das Hauptziel ist es, diese blinkenden Blöcke zu eliminieren, denn wenn man sie verschwinden läßt, nehmen sie alle Blöcke der selben Farbe mit und die Runde ist beendet!

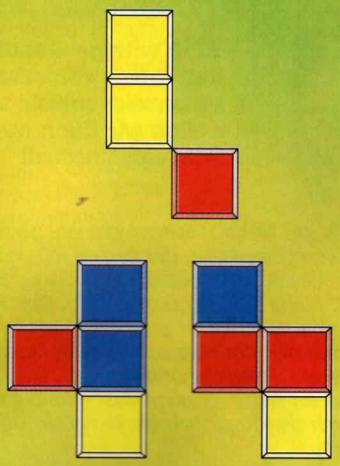
Trickreiches Spiel! Erinnert mich daran, als ich einmal einen Tunnel unter einer Scheune grub, die Wände einstürzten und eine Katze dabei zerquetscht wurde. Das war komisch!? Damit Du nicht vor Verwirrung umfällst, sind hier einige Tips, wie man gut weiterkommt!

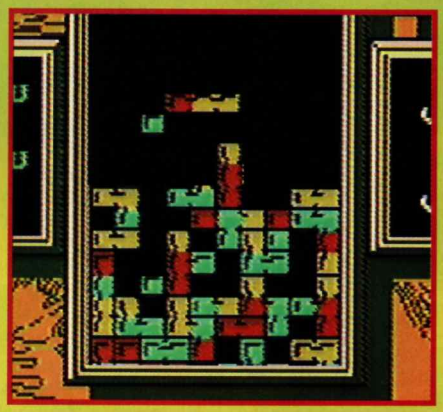
Die Tetris 2 Herausforderung

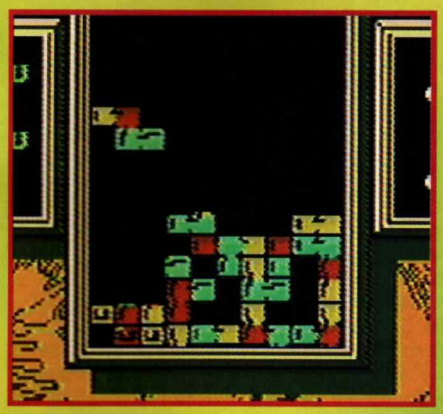
Tetris 2 bietet einen 1-Spieler-Modus, eine Herausforderung gegen den Computer oder einen 2-Spieler-Modus, in dem ein echter Kampf der Gehirnwindungen stattfindet. Du und Dein Freund werdet zu echten Konkurrenten, zumindest für eine kurze Zeit. Schon die Blöcke in der richtigen Reihenfolge anzuordnen ist eine Herausforderung für sich, doch wirklich schwierig wird es beim Vorausdenken und dem Aufbau von Kettenreaktionen, bei denen mehrere Dreiergruppen von Blöcken zum Verschwinden gebracht werden. Das ist nicht nur eine befriedigende Erfahrung, sondern man bekommt auch zusätzliche Bonuspunkte und der Gegner freut sich über einige unmotiviert herumschwebende Blöcke auf seinem Spielfeld.

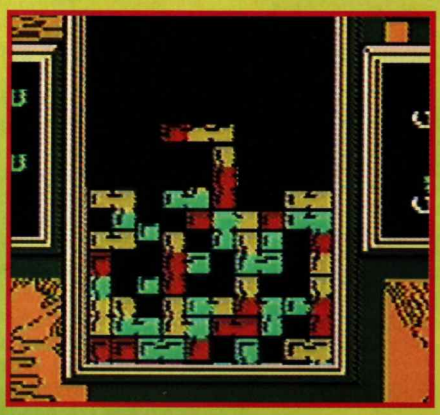
Einige neue Formen

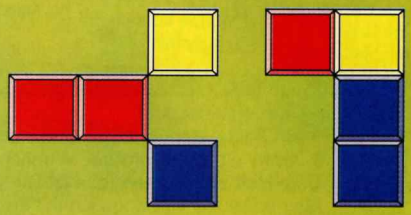
Zusätzlich zu den üblichen Formen, die alle Tetris Fans kennen, gibt es drei neu geformte Blöcke. Außerdem gibt es da noch die blinkenden Stücke auf dem Bildschirm, die bestimmen, wie lange Du in jedem Level spielen solltest. Die neuen Blöcke haben bewegliche Teile, die vom Hauptteil abfallen und weiterschweben, wenn dieser zum Liegen kommt. Die blinkenden Blöcke sind die Begrenzung unten am Spielfeld und man muß sie nur zum Verschwinden bringen, um auch die Runde zu beenden.





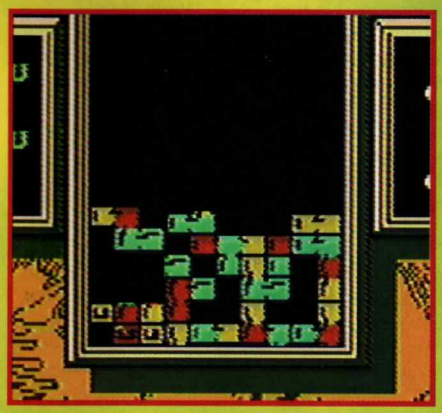


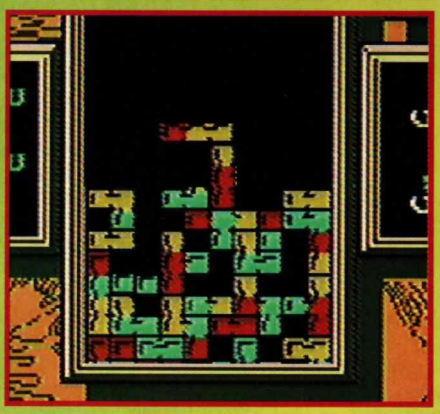




6 Blöcke zusammen

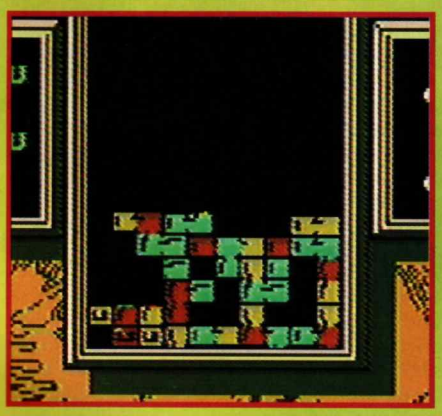
Wenn Du 6 passende Blöcke aneinanderreihst, entweder vertikal oder horizontal, verschwinden alle Blöcke dieser Farbe. Verlasse Dich aber nicht darauf, daß Du einen Viererblock in einer Farbe bekommst, die sind sehr selten.





Allgemeines

Achte immer auf den nächsten Block, der kommt, damit Du Dich vorbereiten kannst, wohin Du ihn bewegen willst. Es gibt drei Farben, also gibt es viele Blöcke mit zwei Teilen in derselben Farbe. Je nachdem, wie sie zusammengebaut sind, muß man diese Blöcke drehen.

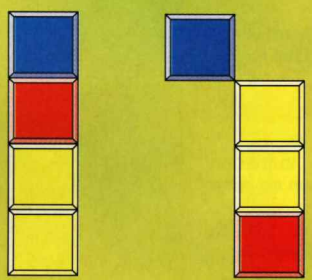


Separate Stücke

In Tetris 2 gibt es drei Blöcke mit beweglichen Stücken, die herunterfallen, wenn der Hauptteil gestoppt wird. Mit guten Plazierungen und schnellen Fingern kannst Du diese Extrastücke an Stellen bewegen, die man mit normalen Blöcken nicht erreichen kann. Wenn sich das Stück vom Hauptteil trennt, mußt Du schnell reagieren und es zu einem freien Platz bugsieren, am besten auch noch in der passenden Farbe!

Seitliche Bewegungen

Du kannst freie Räume in der Mitte von Säulen auffüllen, indem Du Blöcke seitlich bewegst, am besten plazierst Du auch noch die richtige Farbe. Warte bis zum richtigen Moment und bewege dann den Block nach rechts oder links, um die Öffnung zu füllen.



Wenn sich ein blinkender Block am Rand des Spielfeldes befindet, mußt Du den dazupassenden Block vorsichtig auswählen, damit Du Dich nicht selbst einsperrst. Suche nach einem Block mit zwei oder mehreren Teilen in derselben Farbe, den Du dann richtig drehen mußt.

SPIELTYP: **Rätsel**
HERSTELLER: **Nintendo**
ANZAHL DER SPIELER: **1–2**
FEATURES: **Bonuspunkte für schnelle Spieler**

SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 5 10

GRAFFITI

Eine witzige Geschichte hat uns von Dominik Mittermaier erreicht und die wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten!!

Hallo! Liebes Nintendo Team!
Ich heiße Thomas Sindelar und bin 10 Jahre alt. Ich wohne in Traun. Meine liebsten Spiele sind: Illusion of Time und Zelda III. Ich habe schon viele Spiele beendet, sie heißen: Illusion of Time, Zelda III, Aladdin, Mickey Mouse, Donkey Kong Country, Tiny Toons, Mario Bros. 1-4 .... Ich besitze 1 Super NES, 2 NES, 1 Super Game Boy und 1 Game Boy. Meine Hobbies sind Tennis, Radfahren, Lesen, Eislaufen, SNES spielen und Wandern! Heute bin ich sogar auf den Phyrgos gewandert, der ist 2.244 m hoch!!! (Toll, finden wir!! - die Redaktion) Mein größter Wunsch ist es, einmal in den Spielerprofilen zu stehen (schon passiert!) und daß es noch mehr solche Spiele gibt wie Illusion of Time und Zelda III! (Da können wir Dir Secret of Evermore empfehlen, das in diesem Heft ausführlich vorgestellt wird.)

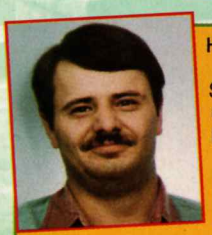
Hallo Nintendo Club!
Ich heiße Manuel Ulrich und wohne in Langenlois. Ich bin 6 Jahre alt. Mein größter Wunsch ist es, in das Nintendo Club Heft zu kommen (das ist Dir hiermit bereits gelungen!). Meine Freizeit verbringe ich mit dem Super NES. Ich besitze 10 Spiele. Meine Lieblingsspiele sind Bomberman, Turtles, Mario Kart und Super Mario All Stars, die habe ich bereits fertig gespielt! Mein älterer Bruder Jürgen spielt nicht so gut wie ich. Außerdem besitze ich auch noch einen Game Boy mit 4 Spielkassetten. Es grüßt Euch herzlichst,

Euer Manuel Ulrich

Hi Club!
Ich habe da eine Frage. Ich besitze ein Super Nintendo und bin eigentlich ganz zufrieden damit, bis auf die Grafik. Ich habe auch einen Mega Drive und da kommt mir die Grafik besser vor. Bilde ich mir das nur ein, oder ist das vielleicht so? Hoffentlich druckt ihr den Brief und das Spieleprofil.
Mein Name ist Florian Stadler und ich bin 13 Jahre alt. Meine Lieblingsspiele sind International Super Star Soccer, Donkey Kong Country.... Beendet habe ich unter anderem Aladdin, Tiny Toons und The Flintstones. Am liebsten verbringe ich meine Freizeit mit Computerspielen, beim Lesen oder Fußball spielen. Mein größter Wunsch ist einmal im Club Nintendo Magazin zu erscheinen und ein riesiges Poster von Mario zu haben.

Lieber Florian,
das mit der besseren Grafik auf dem Mega Drive bildest Du Dir wirklich nur ein. Wer hat denn auf 16-Bit schon bessere Grafiken gesehen als z.B. bei Donkey Kong Country?? Wir jedenfalls nicht. Zu Deinem Wunsch im Magazin zu erscheinen, brauchen wir ja nicht mehr viel zu sagen, am Poster mit Mario arbeiten wir noch. Weiterhin viel Spaß beim Spielen!

Dein Club Nintendo Team



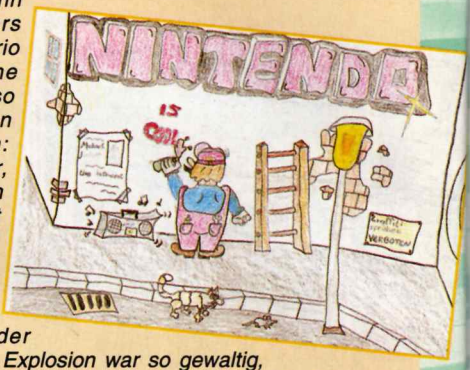
Hallo Mario,
es sind jetzt 2 Jahre, 5 Monate und 9 Tage her, daß ich Dir ein Spielerprofil von mir geschickt habe. Heute versuche ich es nochmals und vielleicht habe ich diesmal eine Chance, ins Club Magazin zu kommen.
Mein Name ist Heinrich Hoffelner und ich bin 29 Jahre alt. Von Beruf bin ich Hausmann. Meine Hobbies sind Club Magazine lesen, Computer spielen, Computerspiele entwerfen und Lieder schreiben.
Wie ich zum Nintendo-Computer gekommen bin: vor sieben Jahren hatte mein Freund mich zu sich nach Hause eingeladen. Mit gefiel es bei ihm so gut, daß ich ein paar Tage bleiben durfte. In seinem Zimmer stand dieser Computer, der mich anfangs gar nicht interessierte. Dann fing er an zu spielen (Zelda 1) und ich sah ihm ruhig zu. Je mehr er spielte, umso interessanter wurde es für mich. Ich sagte zu meinem Freund: "Weißt Du was, ich kaufe mir auch so einen Nintendo." Als ich zu Hause war, erzählte ich meiner Mutter dieses Erlebnis. Eine Woche später kaufte ich mir das NES und dazu einige Spiele. Inzwischen besitze ich alle drei Nintendo Systeme und jede Menge Kassetten. Meine Lieblingsspiele sind: alle Mario Spiele, alle Zelda Spiele, alle Lolo Spiele und alle Addams Family Spiele.
Mein größter Wunsch ist, daß alle Lolo Spiele auf dem Super NES herauskommen und es weitere Folgen von Zelda gibt. Von Dir "Super Mario" ein signiertes Bild oder ein lebensgroßes Poster zu haben.
Ich bin 172 cm groß, habe dunkelbraune Haare und schwarze Augen. Ich bin ein bißchen dick, bin kerngesund (nicht einen einzigen Knochenbruch), bin ein leidenschaftlicher Raucher, kann alle Spiele, die ich kenne und bin gerne modisch gekleidet!
Bitte veröffentliche dieses Spielerprofil!

Lieber Heinrich!
Hiermit haben wir Dir Deinen Wunsch erfüllt. Hoffentlich bist Du zufrieden, daß wir nun endliche Dein Profil gedruckt haben, nachdem Du schon so lange darauf gewartet hast. Wir freuen uns immer über Deine Briefe.
Noch viel Spaß beim Spielen!

Dein Club Nintendo Team

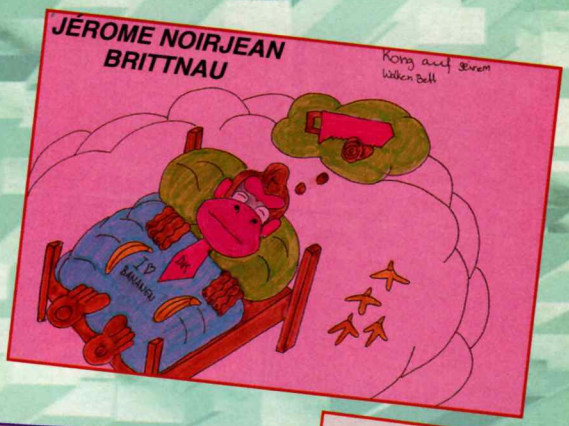
Mario und Wario!

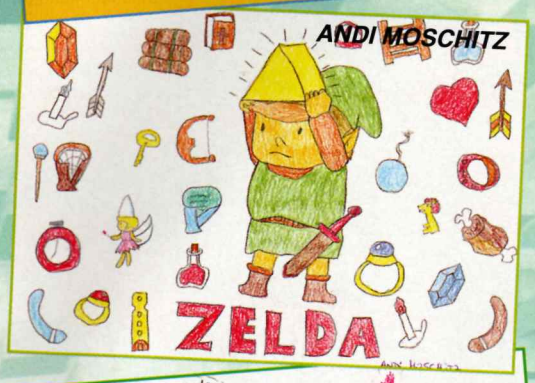
Eines regnerischen Tages saß Mario in seinem kleinen, gemütlichen Pilzhäuschen, in der Nähe von Links Hütte, der gerade mit dem Schiff verreist war. Er spielte pausenlos "Wario Blast". Der Game Boy von Mario wurde furchtbar heiß. Mario ließ den Game Boy fallen. Plötzlich kamen gewaltige Blitze aus dem Gerät und ein mächtiger Sog entwickelte sich. Der Sog zog den um Hilfe schreienden Mario in das Spiel, das im Game Boy steckte. Plötzlich hörte er lautes, krächzendes Lachen. Dem Lachen folgte ein lauter "Bbuummsss". Mario schoß ein schrecklicher Gedanke durch den Kopf: "Ich bin in "Wario Blast" von Nintendo gefangen! Wenn mich die Madbombers finden, muß ich bei Wario sein, denn ohne seine Bomben bin ich schon so gut wie tot! Aber ein Problem wäre da noch: hoffentlich vertraut er mir, denn nachdem was ich ihm angetan habe, ist das nicht so leicht zu verzeihen." Doch nun hieß es laufen, denn er sah hinter sich eine Madbomb. Er war zwar schon weit von der Bombe entfernt, doch die Explosion war so gewaltig, daß die Feuerfontäne Mario in hohem Bogen in die Luft schleuderte. Er landete krachend direkt vor Warios Füssen. Wario lachte höhnisch: "Hier das schenke ich Dir dafür, daß Du mir in Wario Land die Prinzessin vor der Nase weggeschnappt hast!" Wario drücke Mario eine Bombe in die Hand und Wario rannte zu Mario gedreht weg. Mario schrie plötzlich: "Achtung Wario, dort ist eine Madbomb!" Mario wurde vor Angst, daß Wario und seine lebensnotwendigen Bomben gesprengt werden, zu Super Mario. Super Mario sprang zur Madbomb und warf sie in eine Gruppe von Madbombern, die die Bombe gelegt hatten. Es gab ein "Kaawwuumm" und die Fetzen flogen nur so. Wario winselte auf Knien: "Bitte, bitte, großer Mario, tu mir nichts, ich will Dir auch Bomben geben oder mit Dir im Team arbeiten, aber tu mir bitte nichts! Aber eine kleine Frage noch, wenn Du erlaubst: Wie bist Du hier rein gekommen?" Mario, der wieder normal wurde, sagte lächelnd: "Du brauchst Dich nicht zu fürchten, ich verlange nur, daß wir zusammenhalten. Und warum ich hier bin, weißich selbst nicht." Wario stand auf und gab Mario ein paar Bomben. Nun begann für sie das große Abenteuer. Sie wanderten einen langen, holprigen Pfad entlang, der plötzlich an einer langen Mauer und ein paar Bäumen endete. "Nun", sagte Mario, "wir müssen wohl oder übel jetzt ein paar Bomben opfern." Beide legten eine gut plazierte Bombe vor die Wand. Sie sprinteten weg und verschanzten sich hinter einer Ecke. "WWuumm" und die Brocken der Wand lagen meilenweit verstreut. Mario und Wario gingen zu der Stelle, wo einmal die Wand stand. Und - ein Wunder - dort lagen lauter Flammen- und Bombenzeichen. Die beiden stürzten sich auf die Zeichen. Nun hatten beide mehr Sprengkraft und sie konnten mehr Bomben legen. Doch plötzlich schrie Wario"Achtung, Mario, schnell hauen wir ab, dort sehe ich drei Madbomber!" Mario schlug aber vor: "Nein, verstecken wir uns hinter diesem großen Baum." Wario sagte grinsend "Okay, das ist eine gute Idee!" Wario schlich nach vor und legte drei versteckte Bomben. Die drei Madbomber sahen Wario sicher nicht, denn sie liefen blindlings in die explosive Falle. Die einzelnen Teile der Madbomber flogen durch die Luft, doch die Explosion war so gewaltig, daß der Baum vor ihnen auch explodierte. Die beiden duckten sich weg, denn die Äste flogen ihnen nur so um die Ohren. Es kam ein Loch im Boden zum Vorschein. Als die beiden es sich genauer betrachteten, entdeckten sie auf dem Boden ein Schild auf dem stand: "DAS TOR ZUR REALITÄT". Mario freute sich und verabschiedete sich von Wario: "Jau, ich wünsche Dir viel Glück!" und sprang durch das Tor zur Realität. Er wurde aus dem Game Boy hinausgebeamt. Er saß wieder auf dem Sofa. Er wußte nichts mehr von seinem Abenteuer. Er saß auf dem Sofa und spielte seelenruhig Game Boy. Das war das Ende dieses großen Abenteuers.



Name: Benjamin Tschopp
Alter: 11 Jahre

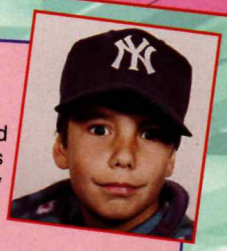
Benjamin Tschopp ist 11 Jahre alt und wohnt in Rupperswil im Kanton Aargau. Seine Lieblingsspiele sind: Donkey Kong Land, Asterix & Obelix (GB), Wario Land und und und. Höchstpunktzahlen hat er in Wario Land, Mario Land 2, Donkey Kong Land erreicht. Seine Hobbies sind: Inline-Skating fahren, Game Boy spielen und bei Schneeballschlachten mitzumachen. Grösster Wunsch von Benjamin: Asterix & Obelix zu beenden.

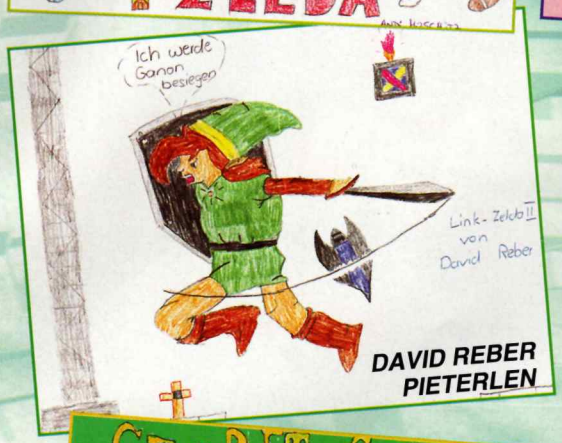




Name: Manuel Kindle
Alter: 11 Jahre

Manuel Kindle ist 11 Jahre alt und seine Hobbies sind Fussball und Nintendo spielen. Manuel wohnt in Igis, dass ist im Graubünden. Seine Lieblingsspiele sind: Donkey Kong Country und Ducktales. Bis jetzt hat er Ducktales beendet. Sein grösster Wunsch ist es, alle Nintendospiele zu besitzen und gesund zu bleiben.





Name: Christof Moser
Alter: 13 Jahre

Lieber Nintendo-Fan-Club. Ich heisse Christof Moser und bin 13 Jahre alt. Meine Hobbies sind: Fussball, Tischtennis, Landhockey und natürlich SNES spielen. Meine Lieblingsspiele sind: Super Aleste, Turtles IV. Super R-Type habe ich beendet. Auch einen ganz besonderen Wunsch habe ich: Millionär werden.

Name: Philipp und Patricia Bürge
Wohnort: Niederhelfenschwil

Philipp und Patricia Bürge mussten lange warten, bis ihr Profil in unserem Clubmagazin nun endlich gedruckt wird. Aber jetzt ist es so weit. Philipp ist 10 und seine Schwester Patricia 8 Jahre alt. Ihre Hobbies sind: Fussballspielen, radfahren, lesen, schreiben, Game Boy spielen und basteln. Die Lieblingsspiele von den Geschwistern sind: Super Mario Land 1, 2 und 3, Tetris, Donkey Kong Land. Auch beim Lieblingssänger sind sich beide einig: D.J. BOBO!!!!! Philipp möchte später unbedingt Zahnarzt werden und Patricia möchte einen SNES und alle Spiele dazu.

Name: David Cuenat
Alter: 11 Jahre

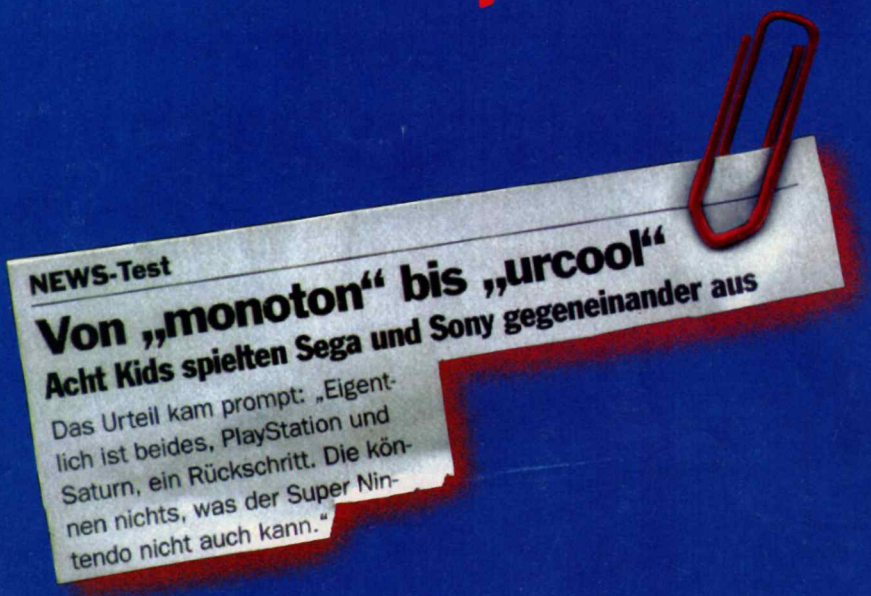
David Cuenat ist 11 Jahre alt und wohnt in Porrentruy im Jura. Seine Lieblingsspiele sind: Secret of Mana, Sim City und Zelda 3. Höchstpunktzahlen hat David in Zelda 3, Mario World, Super Metroid, Streetfighter II Turbo und 142 Zeilen in Tetris geschafft. Fussball und Schach spielen sind seine Hobbies. Grösster Wunsch: Später möchte er einmal bei Nintendo arbeiten und sein Profil im Clubmagazin abgebildet sehen.

Name: Murat Alder
Land: Guatemala

Vor kurzem hat uns Murat sein Spielerprofil aus Guatemala geschickt. Ja, ihr habt richtig gelesen, Guatemala. Wir möchten euch, das wohl entfernteste Mitglied gerne vorstellen. Murat lebt mit seinen Eltern in Guatemala City. Er ist schweizer Bürger und 14 Jahre alt. Er spricht 5 Sprachen (deutsch, französisch, türkisch, spanisch und englisch!!!!!). Trotz der Regenperiode die jetzt in Guatemala herrscht, es regnet jeden Tag, fühlt sich Murat in Guatemala City sehr wohl. Die Maya-Kultur gefällt ihm sehr. Während den Ferien kommt Murat mit seinen Eltern manchmal in die Schweiz. Dann nutzt er die Zeit aus, um sich ein paar Spiele für Game Boy und SNES zu kaufen. Seine Lieblingsspiele sind: Donkey Kong Country, Dragon Ball Z und FIFA International Soccer. Seine Hobbies: sind zeichnen und Fussball spielen. Grösster Wunsch: Dass jemand den Impfstoff gegen AIDS erfindet und später möchte er Arzt oder Anwalt werden.

DAVID CUENAT
PORRENTRUY

aus „News“
Nr. 38/95



NEWS-Test

Von „monoton“ bis „urcool“

Acht Kids spielten Sega und Sony gegeneinander aus

Das Urteil kam prompt: „Eigentlich ist beides, PlayStation und Saturn, ein Rückschritt. Die können nichts, was der Super Nintendo nicht auch kann.“

noch Fragen?

Nintendo®